

**Положение о конкурсе на обучение
по тематической дополнительной общеразвивающей программе
«Инженерное соревнование «Программируем играя»,
реализуемой на базе ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»
в рамках 9 смены 2022 года (10 августа – 30 августа)**

Настоящее Положение определяет порядок и сроки проведения в 2022 году конкурса на обучение по тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя» (далее – Конкурс), реализуемой в рамках 9 смены 2022 года (10 августа – 30 августа).

Организаторами Конкурса являются ВДЦ «Орлёнок» и Общество с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие «Е-НОТ».

Участникам Конкурса необходимо внимательно ознакомиться с Положением о Конкурсе. Подача заявки на Конкурс предусматривает согласие участника со всеми пунктами Положения.

Организатор Конкурса оставляет за собой право вносить изменения в Положение, вызванные рисками распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19).

Настоящее Положение подлежит открытой публикации на официальном сайте ВДЦ «Орлёнок» www.center-orlyonok.ru, а также на сайте <https://snil-it.org/tournament/info/orlyonok22> с момента его утверждения.

Участие в Конкурсе бесплатное.

1. Участники Конкурса и сроки проведения

1.1. Участниками Конкурса являются подростки 11-16 лет (включительно на момент начала смены), имеющие достижения в области программирования, геймдизайна, технологий VR360, занимающиеся изучением программирования, разработкой игровых и образовательных приложений.

В Конкурсе принимают участие граждане РФ и иностранные граждане, имеющие постоянную или временную регистрацию на территории России.

Конкурс предполагает только индивидуальное участие.

1.2. Номинации Конкурса:

- *«Геймдизайн (разработка игр)»*
- *«Игровые проекты для технологии VR360»*

1.3. Для участия в Конкурсе претендент должен подготовить и представить следующие материалы:

1) Портфолио, в которое входят приоритетные достижения, обозначенные Организатором, в области информатики, программирования и геймдизайна на региональном, всероссийском и международном уровнях за 2020-2022 гг.



2) Выполненное конкурсное задание:

- для номинации «Гемдизайн (разработка игр)»: ссылка на разработанное участником игровое приложение или когнитивный тренажер в игровой форме; описание/презентация игры; результаты участия в Открытом чемпионате по игровому программированию; онлайн собеседование;
- для номинации «Игровые проекты для технологии VR360»: ссылка на игру, в основе которой 10 панорам, снятых на 360 градусов по достопримечательностям любого города Российской Федерации (игра разрабатывается на платформе PanoQuiz).

Участие в Конкурсе возможно только при условии выполнении конкурсного задания.

1.4. Присланные конкурсные документы не возвращаются и не рецензируются. Претендент несёт ответственность за подлинность предоставляемых материалов. Демонстрация, апелляция конкурсных заданий и разбор ошибок не предусматривается.

1.5. Документы, присланные на Конкурс, оцениваются в соответствии с критериями и баллами, указанными в данном Положении. Рейтинг участников составляется на основе набранных баллов.

1.6. **Приём конкурсных документов** осуществляется через Автоматизированную информационную систему (далее – АИС Орлёнок) <https://admin-orlyonok.ru/Account/Register> и завершается **21 июня 2022 года (включительно)**.

Подробная инструкция по работе в АИС Орлёнок находится в Приложении 1. Просим подавать заявки в строгом соответствии с данной инструкцией.

По вопросам технической поддержки обращаться по телефону: 8(86167) 91-584 или по электронной почте konkurs@orlyonok.ru.

1.7. Работа конкурсной комиссии с документами осуществляется в период с 20 июня по 01 июля 2022 года (включительно) и завершается публикацией на официальном сайте ВДЦ «Орлёнок» и на сайте партнёра рейтинга всех участников Конкурса, на основании которого определяются победители Конкурса и резерв (участники Конкурса, не вошедшие в квоту победителей, но расположенные в рейтинге сразу после победителей). В списке победителей будет содержаться подробная инструкция по работе в АИС Орлёнок победителями Конкурса.

1.8. В период с 02 июля по 06 июля 2022 года победители Конкурса (при достижении 14 лет) или их родители (законные представители) должны подтвердить своё участие/неучастие в тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем



играя» через личный кабинет АИС Орлёнок. Инструкция по работе в АИС Орлёнок будет опубликована в конце списка победителей.

В случае отказа от участия или отсутствия подтверждения со стороны победителя Конкурса в обозначенные сроки, организатор допускает к участию в тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя» участников из числа резерва.

1.9. До 24 июля 2022 года победители Конкурса указывают в АИС Орлёнок информацию о прибытии и отъезде.

2. Требования к Портфолио

2.1. Портфолио включает в себя копии приоритетных достижений в области информатики, программирования и геймдизайна на региональном, всероссийском и международном уровнях за 2020-2022 гг. Дипломы и грамоты, не обозначенных Организатором, и иных тематических направленностей не рассматриваются и будут отклонены оператором АИС Орлёнок. Формат загружаемых файлов – JPEG.

2.2. Приоритетными достижениями являются:

- *международный уровень* (20 баллов – призёры; 10 баллов – участники):

- ✓ Международная олимпиада по информатике IOI;
- ✓ Международная олимпиада по креативному программированию.

- *всероссийский уровень* (15 баллов – призёры; 8 баллов – участники):

- ✓ Заключительный этап Всероссийской олимпиады школьников по информатике;
- ✓ Олимпиада ФПМИ по программированию;
- ✓ Олимпиада кружкового движения национальной технологической инициативы (разработка игр);
- ✓ Олимпиада кружкового движения национальной технологической инициативы. Junior (технологии для виртуального мира);
- ✓ Национальный открытый чемпионат творческих компетенций «АртМастер» (номинация гейм-дизайнер);
- ✓ Финал национального чемпионата «Молодые профессионалы «WorldSkills Russia» (3D моделирование для компьютерных игр).

- *региональный/межрегиональный уровень* (10 баллов – призёры; 5 баллов – участники):

- ✓ Региональный этап Всероссийской олимпиады школьников по информатике.

- *иные награды* (3 балла):

- ✓ Открытый чемпионат по игровому программированию.



Таким образом, участник может загрузить до 10 достижений в соответствии с указанным перечнем. В достижении обязательно должны быть указаны ФИО участника.

ВАЖНО!!! Обязательно проверьте, прикрепилась ли достижения к сформированной заявке!

3. Требования к конкурсному заданию

3.1. В качестве конкурсного задания участник предоставляет:

- для номинации «Гемдизайн (разработка игр)»: ссылку на разработанное участником игровое приложение или когнитивный тренажер в игровой форме; описание/презентация игры; результаты участия в Открытом чемпионате по игровому программированию; онлайн собеседование;
- для номинации «Игровые проекты для технологии VR360»: ссылку на игру, в основе которой 10 панорам, снятых на 360 градусов по достопримечательностям любого города Российской Федерации (игра разрабатывается на платформе PanoQuiz).

3.2. Требования к конкурсному заданию по номинации «Гемдизайн (разработка игр)»:

- игровое приложение или когнитивный тренажер в игровой форме выполняется в среде Scratch 3.0, Snap, PyGame, Unity3D или другом фреймворке в номинации «Игры»;

- игра описывается в виде набора документов форматов «Google Документы», «Google таблицы», «Google презентации». Примеры приложений приведены в разделе, расположенном на сайте платформы SNILBot (<https://snil-it.org/tournament/info/orlyonok22>, раздел «Примеры»). Технические задания публикуются в этом же разделе в виде отдельных PDF документов;

- участником конкурса отправляется ссылка на игровой проект опубликованный в сети Интернет или выложенный на файлообменных системах Яндекс.Диск или GoogleDisk. Проект содержит ссылку на исходный код проекта, исполняемый модуль проекта, ссылку на описание проекта и сопроводительную документацию при наличии. При отсутствии ссылки на исходный код работа к проверке не допускается;

- результаты участия в Открытом чемпионате по игровому программированию направляются в виде идентификационного номера команды, в которой принимал участие участник;

- для проведения онлайн собеседования участник отправляет логин skype или адрес действующего адреса электронной почты для организации звонка в видеоконференции. В рамках собеседования участнику будут заданы вопросы по его игровому приложению. Собеседования пройдут с 20 июня по 1 июля 2022 года.

ВАЖНО!!! Участник может всю необходимую информацию (ссылки, идентификатор команды, логин skype, описание своего



приложения) оформить в одном файле в формате *DOC и в АИС Орлёнок загрузить только это документ, где будут все элементы конкурсного задания.

3.3. Требования к конкурсному заданию по номинации «Игровые проекты для технологии VR360»:

- участнику необходимо выполнить 10 панорамных снимков достопримечательностей любого города России, снятых на 360 градусов (это может быть населённый пункт, где проживает участник);
- придумать к снимкам 10 интересных вопросов в формате викторины, т.е. с вариантами ответов;
- разработать на платформе PanoQuiz игровой проект, включающий 10 снимков и 10 вопросов;
- опубликовать игровой проект на платформе PanoQuiz (*ссылка на опубликованный проект и является конкурсным заданием*) и загрузить в АИС Орлёнок ссылку на проект;
- эксперты будут направлять ссылку на тестирование игрового проекта не менее 20 пользователям для проверки корректности разработанного содержания.

3.4. Критерии оценки по номинации «Геймдизайн (разработка игр)» (максимально – 850 баллов):

- баллы за участие в Открытом чемпионате по игровому программированию – до 360 баллов;
- оригинальность идеи игрового приложения (необычный сеттинг, игровые механики и т.п.) – до 70 баллов;
- дизайн уровней и персонажа приложения (графика, звуковое сопровождение; оригинальность и качество созданных уровней; согласованность уровней между собой; общее впечатление, которое производит игра на пользователей) – до 70 баллов;
- fun-фактор (насколько игра интересна и захватывает, хочется ли в неё играть ещё и ещё, рассказывать друзьям) – до 70 баллов;
- качество исходного кода. Соблюдение правил оформления кода (в т.ч. именование переменных и подпрограмм, отступы), самодокументируемость кода, осмысленные комментарии – до 70 баллов;
- оптимальность с точки зрения производительности, надёжности и будущего развития проекта – до 70 баллов;
- общая завершённость работы (степень готовности игры к публикации, наличие в игре справочная системы для игрока, отсутствие ошибок, смысловая завершенность игрового сюжета или проработка демонстрационного уровня – до 70 баллов;
- прохождение онлайн собеседования – до 70 баллов.

3.5. Критерии оценки по номинации «Игровые проекты для технологии VR360» (максимально – 250 баллов):



- творческий подход и оформление игры (использование фотографий, иллюстраций) – до 50 баллов;
- глубина проработки выбранной темы – до 50 баллов;
- предложены интересные вопросы и пояснения к ним – до 50 баллов;
- представлены интересные и редкие факты – до 50 баллов;
- отсутствие фактических ошибок (достоверность информации) – до 50 баллов.

3.6. В состав конкурсной комиссии входят:

Михнев Сергей Сергеевич - Основатель проекта «Программируем играя», Генеральный директор ООО НПП «Е-НОТ», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, соавтор платформы игрового обучения программированию «SNILBot», автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт межрегионального конкурса по разработке игр «Играманья», тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.

Колесникова Людмила Сергеевна – Старший методист проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.

Кортнев Максим Валерьевич – руководитель направления «Языки программирования» проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.

Егорова Екатерина Петровна – Ведущий наставник направления «Основы геймдизайна» проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.

Пресняков Денис Александрович - Учредитель компании Most-InfoLtd и проекта PanoQUIZ – игровая познавательная платформа на основе технологии виртуальной реальности. Директор Автономной некоммерческой организации «Центр развития цифровых компетенций» Руководитель проектного офиса «Детского технопарк Кванториум» (Севастополь) Член «Международной ассоциации разработчиков игр» (InternationalGameDevelopersAssociation: IGDA). Учредитель Магистратуры «Разработка игр» кафедры ИТ, на базе Севастопольского национального университета (СевГУ). Член экспертного жюри на всероссийских конкурсах, хакатонах и фестивалях: «VR/ARFest - Фестиваль по виртуальной и дополненной реальности» (Москва, Сколково), «Кампус молодежных инноваций» (Ласпи, Крым), «Технолидеры будущего» (Артек), «Музей 360»

(Екатеринбург), «VRCrimea» (Севастополь), «Мой город – VR360» (40 регионов страны)

Итоговый балл за выполнение конкурсного задания вычисляется АИС Орлёнок по специальной формуле, учитывая оценку каждого эксперта.

3.7. Конкурсная комиссия имеет право в случае необходимости запрашивать у участников дополнительные материалы или разъяснения, касающиеся конкурсного задания.

4. Подведение итогов Конкурса

4.1. Итоговое количество баллов за участие в Конкурсе определяется совокупностью оценок за портфолио и выполнения конкурсного задания. Победителями объявляются индивидуальные участники, набравшие наибольшее количество баллов.

4.2. При одинаковом количестве баллов победителем объявляется участник, который представил конкурсные документы в более ранний срок.

4.3. Победитель Конкурса получает бесплатную путёвку в ВДЦ «Орлёнок» для участия в тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя». Оплата проезда и сопровождение победителей Конкурса осуществляется за счёт направляющей стороны (родителей).

4.4. Победитель Конкурса может стать участником дополнительной общеразвивающей программы, проводимой на базе ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», только один раз в календарный год.

4.5. Организатор Конкурса размещает информацию о его результатах на сайте партнёра <https://snil-it.org/tournament/info/orlyonok22> и на официальном сайте ВДЦ «Орлёнок» www.center-orlyonok.ru



«Орленок»; использования фото, видео и информационных материалов для коммерческих, рекламных и промо целей, связанных с деятельностью ФГБОУ ВДЦ «Орленок»; использования при наполнении информационных ресурсов – сайта образовательного учреждения www.center-orlyonok.ru и печатных СМИ.

Я даю разрешение на безвозмездное использование фото- и видеоматериалов, а также других информационных материалов с участием моего ребенка во внутренних и внешних коммуникациях, фотографии и изображение могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми СМИ и любым способом, в частности в рекламных буклетах и во всех средствах массовой информации, ТВ, кинофильмах, видео, в Интернете, листовках, почтовых рассылках, каталогах, постерах, промо статьях, рекламной кампании, на упаковке, и т.д. при условии, что произведенные фотографии и видео не нанесут вред достоинству и репутации моего ребенка.

С вышеуказанными персональными данными могут быть совершены следующие действия: сбор, систематизация, накопление, автоматизированная обработка, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передача вышеуказанных данных по запросу вышестоящей организации, по письменному запросу уполномоченных организаций, обезличивание и уничтожение персональных данных.

Я даю согласие на передачу всего объема персональных данных: в архив учреждения и (при необходимости) в другие архивы для хранения; транспортным компаниям; туристским и страховым компаниям; миграционной службе; медицинским и лечебным организациям и учреждениям; иным юридическим и физическим лицам – исключительно для нужд обеспечения участия Ребенка в образовательных программах (при обязательном условии соблюдения конфиденциальности персональных данных), а также на блокирование и уничтожение персональных данных.

Я согласен (-сна), что обработка персональных данных может осуществляться как с использованием автоматизированных средств, так и без таковых.

Данное согласие действует на весь период пребывания Ребенка в ФГБОУ ВДЦ «Орленок» и срок хранения документов в соответствии с архивным законодательством.

Я оставляю за собой право отозвать настоящее согласие, письменно уведомив об этом ФГБОУ ВДЦ «Орленок». В случае получения моего письменного заявления об отзыве настоящего согласия ФГБОУ ВДЦ «Орленок» обязан прекратить обработку или обеспечить прекращение обработки персональных данных и уничтожить или обеспечить уничтожение персональных данных в срок, не превышающий 30 дней с даты поступления указанного отзыва. Об уничтожении персональных данных ФГБОУ ВДЦ «Орленок» обязан уведомить меня в письменной форме.

« ____ » _____ 202 ____ г. _____ / _____
Подпись Фамилия, инициалы



Инструкция по работе в Автоматизированной информационной системе ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

1. Регистрация/вход в систему. Заполнение профиля

Вход в Автоматизированную информационную систему ВДЦ «Орлёнок» осуществляется по ссылке <https://admin-orlyonok.ru/Account/Register>

Если ранее вы уже регистрировались в АИС Орлёнок, но забыли данные для входа, то просим сделать соответствующий запрос по адресу konkurs@orlyonok.ru, указав ФИО и субъект РФ. Мы восстановим ваши данные.

При первом входе пользователю необходимо зарегистрироваться в системе, нажав на кнопку «Регистрация»(Рисунок 1).

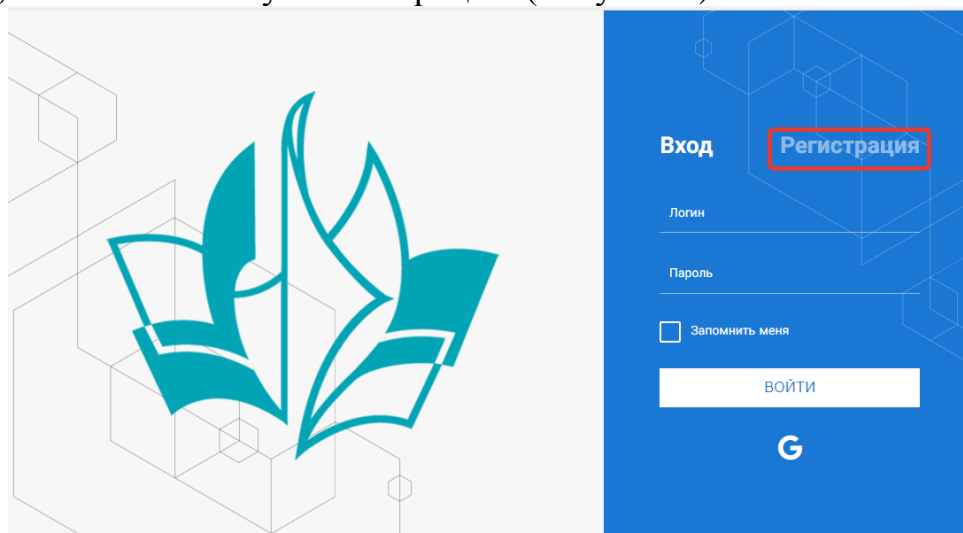


Рисунок 1– Окно входа в систему

В окне регистрации заполнить поля формы и нажать кнопку «Отправить».

В дальнейшем для входа в систему необходимо будет ввести логин (зарегистрированная почта), пароль и нажать кнопку «Войти».

Обращаем внимание, что система не предполагает восстановление пароля. Поэтому необходимо запомнить логин (адрес электронной почты) и пароль, указанные при регистрации.

После успешной регистрации в системе необходимо выбрать профиль. Индивидуальный участник регистрируется под профилем «Ребёнок» (Рисунок 2).

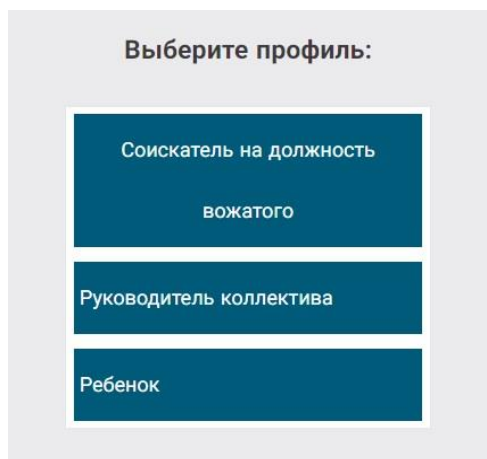


Рисунок 2 – Выбор профиля

В открывшемся окне профиля необходимо заполнить все поля, а также загрузить заполненное согласие на использование и обработку персональных данных и своё фото. После заполнения полей необходимо нажать на кнопку «Сохранить и закрыть» (Рисунок 3).

Рисунок 3 – Заполнение профиля

2. Загрузка конкурсных материалов

2.1. Достижения

1. Выбрать в пункте меню «Портфолио» строку «Достижения». И в открывшемся окне нажать на значок «+» (Рисунок 4).



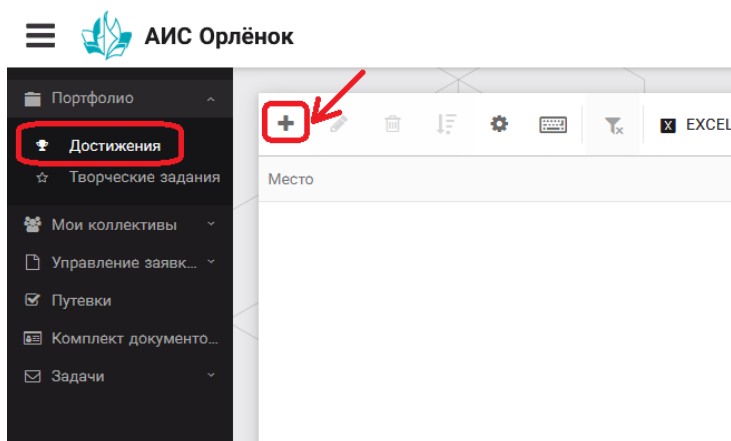


Рисунок 4 – Загрузка достижений

2. В открывшемся окне «Мастер – Портфолио» необходимо последовательно пройти все шаги, заполнив соответствующие поля.

Шаг 1: заполнение названия достижения и загрузка отсканированного достижения. Если результаты опубликованы на каком-либо интернет ресурсе, то вы можете указать ссылку (Рисунок 5).

В поле «Название конкурса из диплома/грамоты» необходимо указать полное наименование (например, Всероссийский конкурс «Самый умный»).

После заполнения полей необходимо нажать кнопку «Далее».

Рисунок 5 – Основная информация о достижении

Шаг 2: выбрать категорию портфолио. Для этого необходимо выбрать «Награды» и нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 6).

Рисунок 6 – Выбор категории портфолио

Шаг 3: выбрать уровень достижения (региональный, всероссийский, международный). Обратите внимание на корректность вашего выбора. Если конкурс Всероссийский, но вы участвовали в муниципальном этапе, то выбирать необходимо муниципальный этап. После выбора уровня достижения необходимо нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 7).



Рисунок 7 – Выбор уровня достижения

Шаг 4: выбор места (Гран-при, 1, 2, 3 место, участие); после выбора соответствующей награды необходимо нажать на кнопку «Завершить» (Рисунок 8).

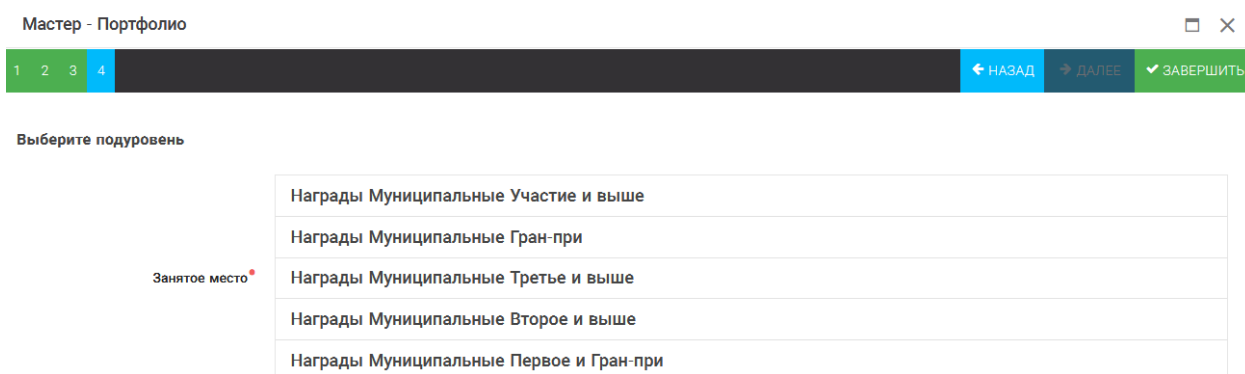


Рисунок 8 – Выбор места

Загруженное достижение отображается в папке «Достижения» (Рисунок 9).

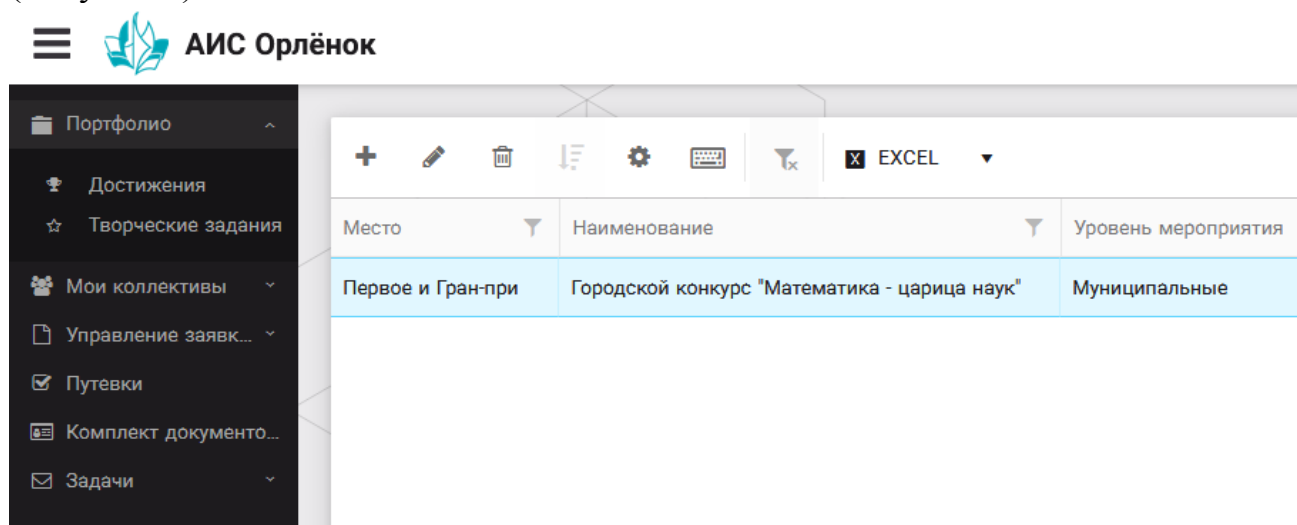


Рисунок 9 – Пример загруженного достижения

2.2. Конкурсное задание

1. Выбрать в пункте меню «Портфолио» строку «Творческие задания». И в открывшемся окне нажать на значок «+» (Рисунок 10).

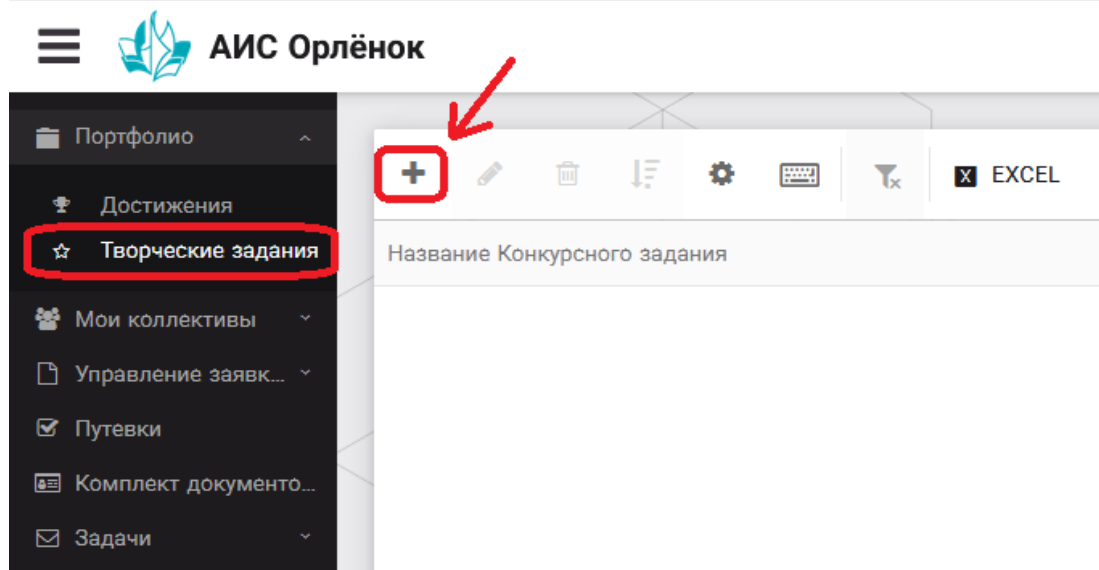


Рисунок 10 – Загрузка конкурсного задания

2. В открывшемся окне «Новое конкурсное задание» заполнить поле «Название Конкурсного задания» (например, «Выступление», «Сюжет», «Статья в школьной газете» и т.д.) и нажать «Сохранить» (Рисунок 11).

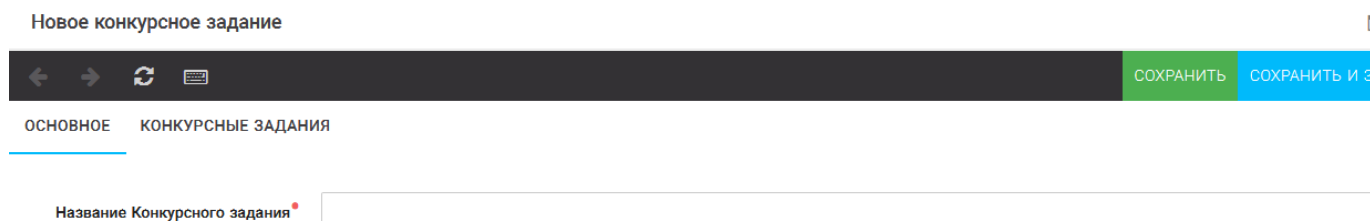


Рисунок 11 – Загрузка конкурсного задания

3. Нажать на закладку «Конкурсное задание» и в появившемся окне нажать на «+» (Рисунок 12). Система позволяет загрузить в качестве конкурсного задания несколько файлов.

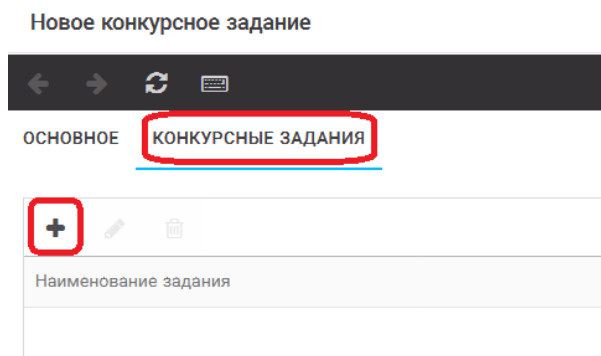


Рисунок 12 – Загрузка конкурсного задания

4. В открывшемся окне «Новое конкурсное задание» необходимо заполнить «Наименование задания» (например, ссылка на приложение, материалы на конкурс и т.д.), загрузить файл конкурсного задания или указать ссылку на Интернет-источник, где находится конкурсное задание (Рисунок 13). После заполнения полей необходимо нажать на кнопку «Сохранить и закрыть».



Рисунок 13 – Загрузка конкурсного задания

5. Если конкурсное задание состоит из нескольких файлов/ссылок, то необходимо повторить предыдущие два шага (п.3, п.4). Прикрепив все файлы/ссылки конкурсного задания, необходимо нажать на кнопку «Сохранить и закрыть» (Рисунок 14).

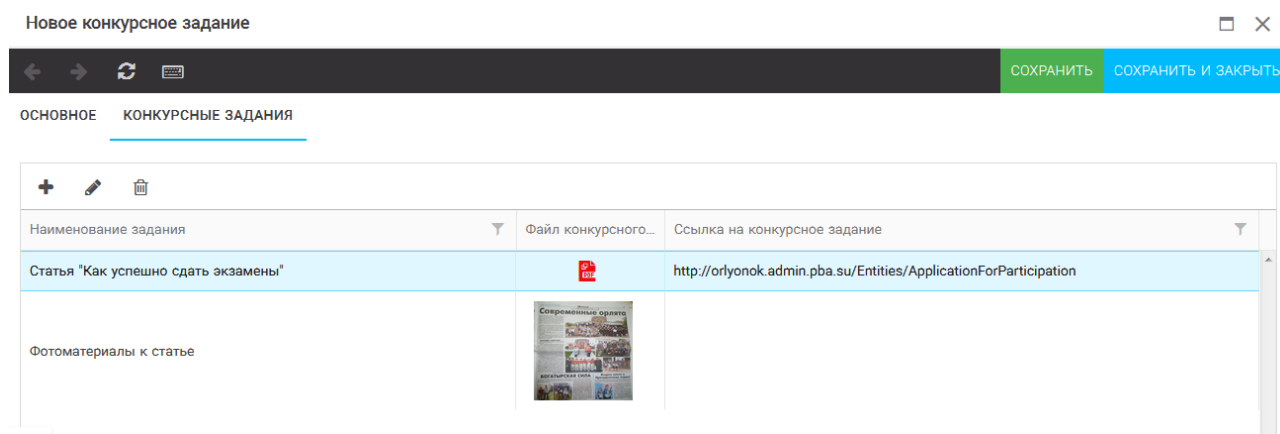


Рисунок 14 – Сохранение конкурсного задания

Загруженное конкурсное задание отображается в папке «Творческие задания» (Рисунок 15).

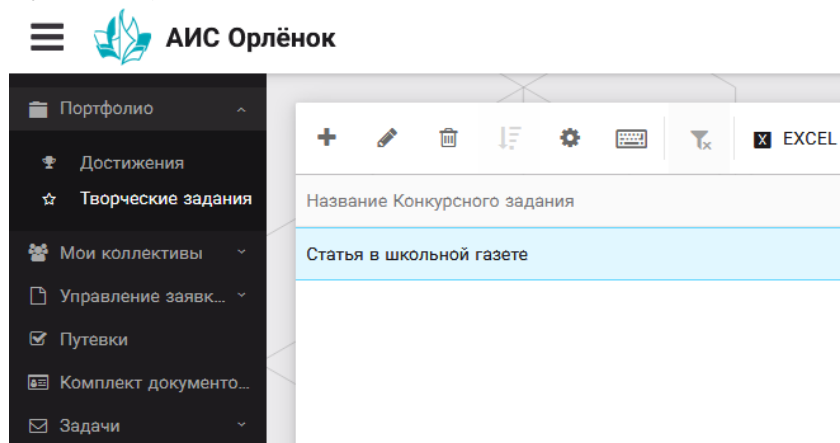


Рисунок 15 – Загруженное конкурсное задание

3. Подача индивидуальной заявки

1. Подача заявки на конкурс осуществляется через раздел меню «Управление заявками». Из раскрывшегося подменю необходимо выбрать пункт «Заявка ребенка» (Рисунок 16).

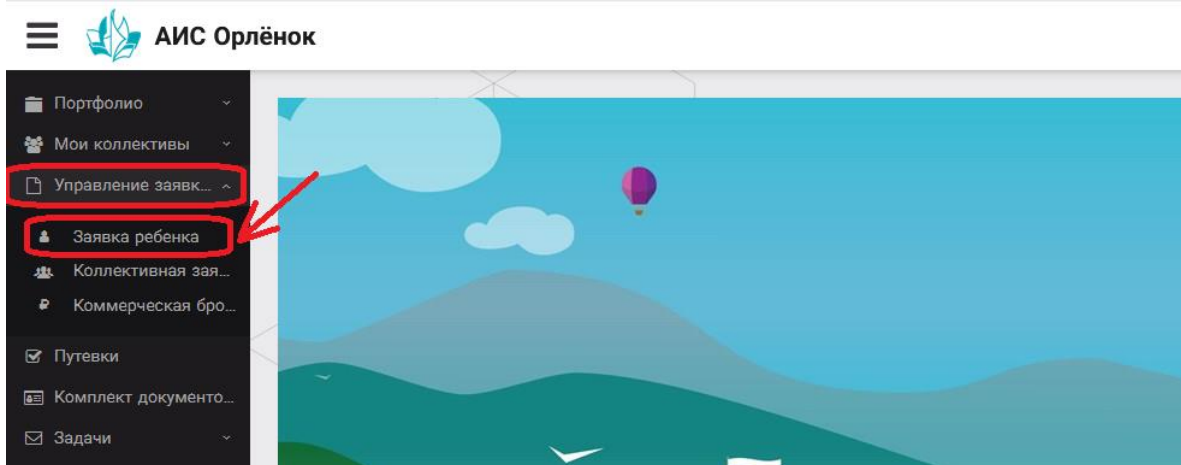


Рисунок 16 – Управление заявками

2. Для подачи новой заявки в открывшемся поле необходимо нажать на значок «+» (Создать) на панели управления (Рисунок 17).

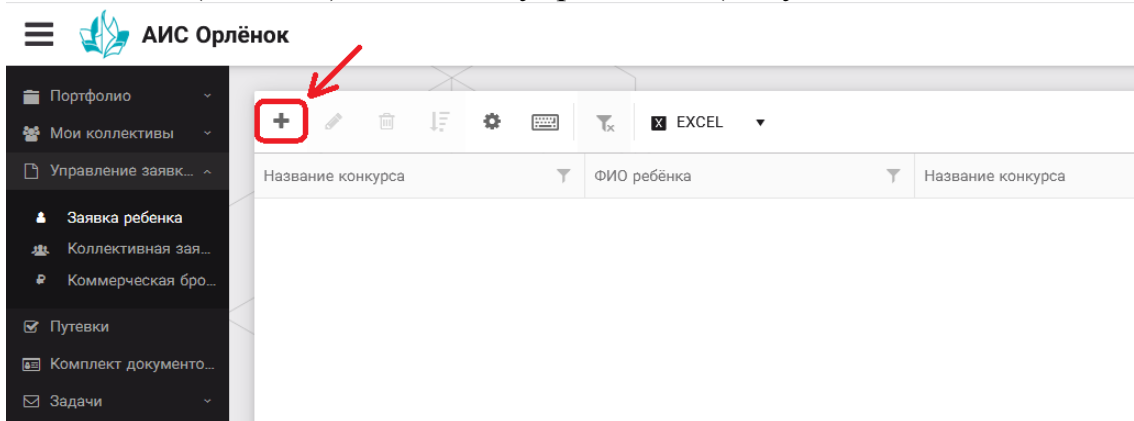


Рисунок 17 – Создание новой заявки

3. В открывшемся окне «Мастер – Заявка ребенка» необходимо последовательно пройти четыре основных шага при заполнении заявки:

- выбор конкурса;
- выбор номинации;
- загрузка конкурсного задания;
- загрузка достижений (грамоты, сертификаты, дипломы).

Шаг 1: в строке «Название конкурса» начать вводить название необходимого вам конкурса и выбрать его из появившегося списка. После выбора нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 18).



Рисунок 18 – Выбор названия конкурса

Шаг 2: из представленных номинаций выбрать необходимую и нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 19).

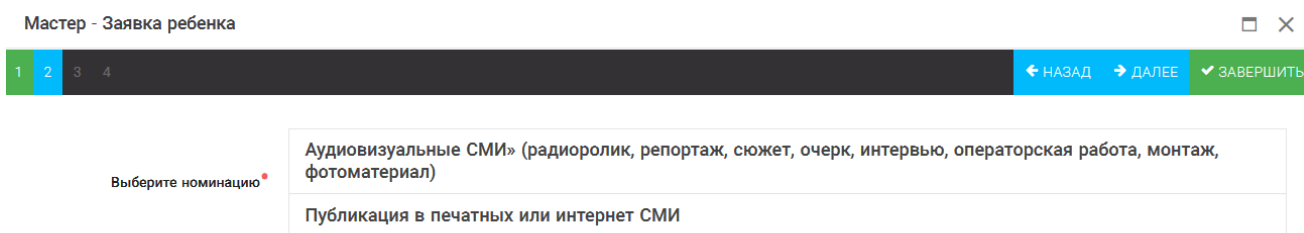


Рисунок 19 – Выбор номинации

Шаг 3: выбрать конкурсное задание, загруженное ранее, нажав на поле «Выберите конкурсное задание». Нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 20).

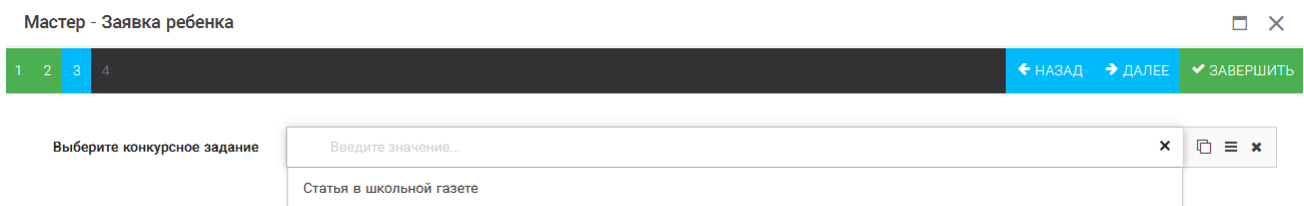


Рисунок 20 – Выбор конкурсного задания

Шаг 4: выбрать из загруженных достижений те, которые соответствуют тематике и положению конкурса.

Обратите внимание на количество достижений, т.к. система не даст сохранить заявку, если количество выбранных достижений больше, чем требуется. Выбранные достижения выделяются зелёным цветом.

После выбора достижений необходимо нажать на кнопку «Завершить» (Рисунок 21)

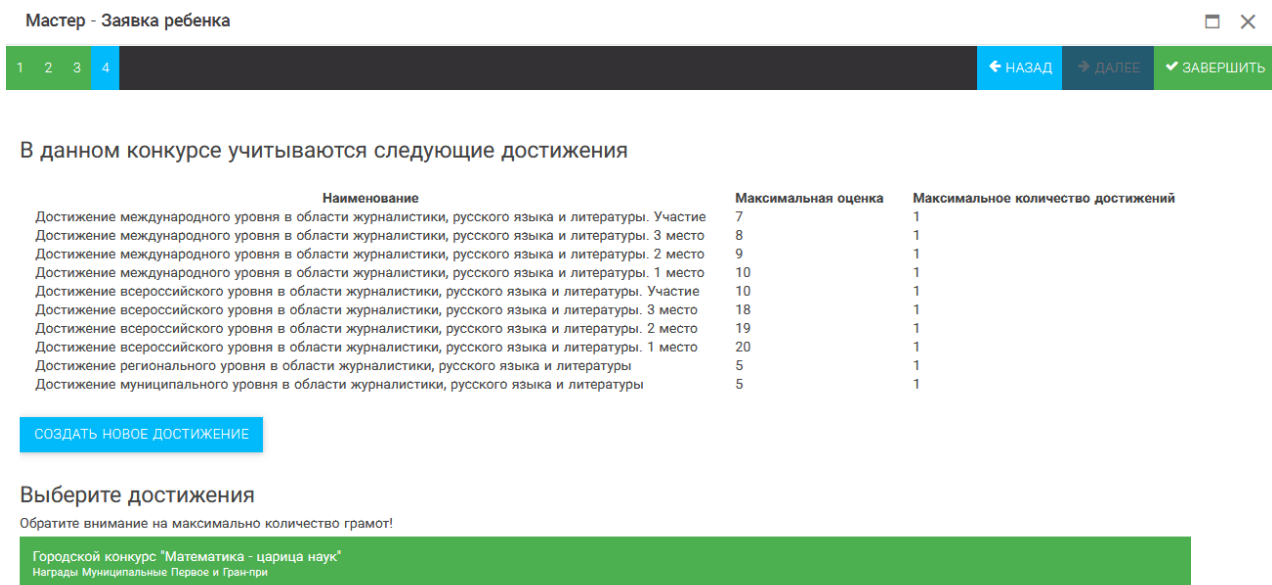


Рисунок 21 – Выбор достижений

4. Созданная заявка отображается в папке «Управление заявками» - «Заявка ребёнка» (Рисунок 22).

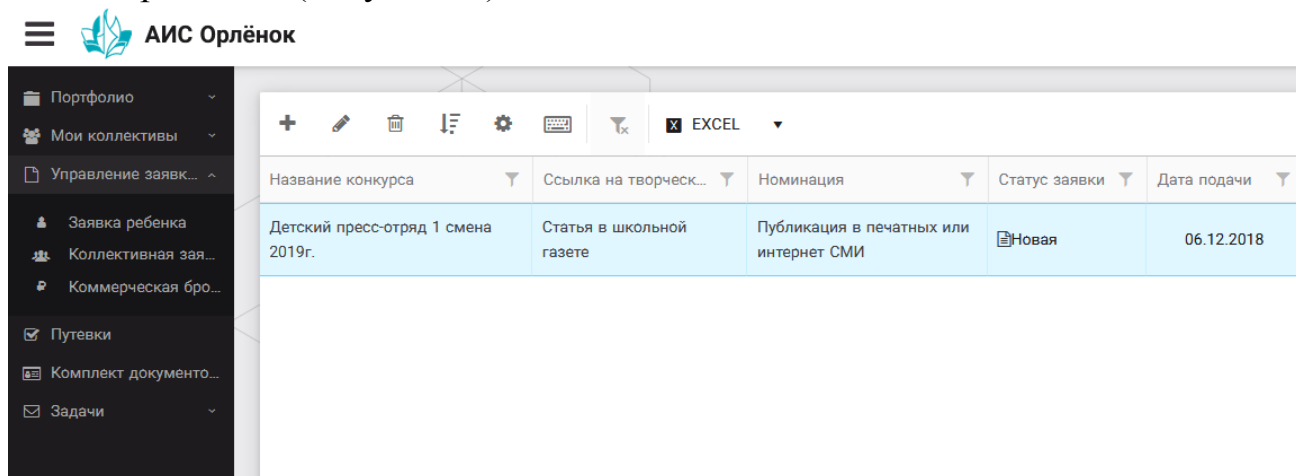


Рисунок 22 – Отображение созданной заявки

5. В течение конкурса статус заявки будет меняться. Таким образом, участник сможет отследить прохождение заявки на каждом этапе конкурса.

По вопросам работы в АИС «Орлёнок» просим обращаться по телефону 8 (86167) 91-584 или по электронной почте konkurs@orlyonok.ru